

**PENGEMBANGAN PENGELOLAAN PEMBELAJARAN TEMATIK
BERBASIS PERMAINAN INJAK KARTU ANGKA PADA KELAS 1
SD NEGERI 2 PULONGRAMBE KECAMATAN TAWANGHARJO
KABUPATEN GROBOGAN**

TESIS

Diajukan Kepada

Program Studi Administrasi Pendidikan

Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh

Gelar Magister Pendidikan



Oleh

ENI YULIYANTI

NIM : Q 100140049

SEKOLAH PASCASARJANA

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2016

NOTA PEMBIMBINGAN

Prof. Dr. Utama, M.Pd
Dosen Program Megister Administrasi Pendidikan
Universitas muhammadiyah Surakarta

Nota Dinas
Hal: Tesis Saudara Eni Yuliyanti

Kepada Yth. Direktur Sekolah Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

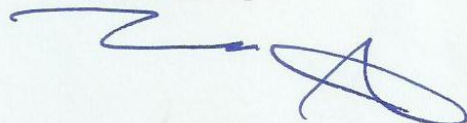
**Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan
seperlunya terhadap saudara:**

Nama : Eni Yuliyanti
NIM : Q 100140049
Program Studi : Magister Administrasi Pendidikan
Konsentrasi : Administrasi Pendidikan
**Judul : Pengembangan Pengelolaan Pembelajaran Tematik
Berbasis Permainan Injak Kartu Angka pada Kelas 1 SD
Negeri 2 Pulongrambe Kecamatan Tawangharjo
Kabupaten Grobogan**

**Dengan ini kami menilai tesis tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam
sidang ujian tesis pada Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah
Surakarta.**

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Surakarta, Juli 2016
Pembimbing I



Prof. Dr. Utama, M.Pd

NOTA PEMBIMBINGAN

Dr. Sabar Narimo, M.M., M.Pd
Dosen Program Magister Administrasi Pendidikan
Universitas muhammadiyah Surakarta

Nota Dinas

Hal: Tesis Saudara Eni Yuliyanti

Kepada Yth. Direktur Sekolah Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

**Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan
seperlunya terhadap saudara:**

Nama : Eni Yuliyanti
NIM : Q 100140049
Program : Magister Administrasi Pendidikan
Konsentrasi : Administrasi Pendidikan
**Judul : Pengembangan Pengelolaan Pembelajaran Tematik
Berbasis Permainan Injak Kartu Angka pada Kelas 1 SD
Negeri 2 Pulongrambe Kecamatan Tawangharjo
Kabupaten Grobogan**

**Dengan ini kami menilai tesis tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam
sidang ujian tesis pada Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah
Surakarta.**

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Surakarta, Juli 2016
Pembimbing



Dr. Sabar Narimo, M.M., M.Pd

TESIS BERJUDUL

PENGEMBANGAN PENGELOLAAN PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS PERMAINAN INJAK KARTU ANGKA PADA KELAS 1 SD NEGERI 2 PULONGRAMBE KECAMATAN TAWANGHARJO KABUPATEN GROBOGAN

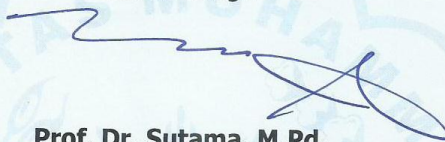
Yang di persiapkan dan disusun oleh

ENI YULIYANTI

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juli 2016
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



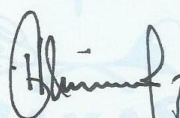
Prof. Dr. Sutama, M.Pd.

Pembimbing II



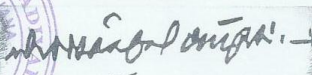
Dr. Sabar Narimo, M.M., M.Pd.

Penguji



Dr. Suyatmini, M.Si.

Surakarta, 30 Juli 2016
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Sekolah Pascasarjana
Direktur,



Prof. Dr. Khudzaifah Dimiyati

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Eni Yuliyanti

Nim : Q 100140049

Program Studi : Magister Administrasi Pendidikan

Konsentrasi : Administrasi Pendidikan

Judul Tesis : Pengembangan Pengelolaan Pembelajaran Tematik
Berbasis Permainan Injak Kartu Angka Pada Kelas 1 SD
Negeri 2 Pulongrambe Kecamatan Tawangharjo
Kabupaten Grobogan

Saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya serahkan ini adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dan ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis saya ini hasil jiplakan, maka saya bersedia bahkan rela bila gelar dan ijazah yang diberikan kepada saya akan batal saya terima.

Surakarta, Juli 2016

Yang Membuat Pernyataan



Eni Yuliyanti

MOTTO

Melakukan suatu tindakan dalam mencapai kesuksesan itu lebih baik dari pada hanya memikirkan dan mengharapkan kesuksesan itu saja tanpa melakukan sesuatu. Segala sesuatu butuh perjuangan dalam menggapai kesuksesan. Maka hargailah perjuangan itu meskipun sangat kecil, hidup ini untuk berjuang menjadi manusia yang lebih baik.

(Eni Yuliyanti)

PERSEMBAHAN

Karya tesisku ini kupersembahkan untuk orang-orang yang kusayangi dan yang selalu memberikan dorongan dan dukungan.

1. Bapak dan Ibu yang selalu berjuang dan memberikan dukungan kepada penulis.
2. Kekasihku tersayang yang telah memberikan doa, dukungan dan inspirasi kepada penulis.
3. Semua saudaraku yang selalu mendukung perjuanganku dan memberikan doa dalam menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Semua teman-teman seperjuangan dan sahabat-sahabatku yang tidak dapat saya sebutkan, terima kasih atas doa, bantuan dan dukungannya.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kita haturkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Pengelolaan Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Injak Kartu Angka pada Kelas 1 SD Negeri 2 Pulongrambe Kecamatan Tawangharjo Kabupaten Grobogan”. Tesis ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi guna memperoleh gelar kesarjanaan pada sekolah pascasarjana S2 pada program studi Magister Administrasi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Dalam penyusunan tesis ini, penulis mendapat bantuan yang tak terhingga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tesis ini.

1. Prof. Dr. Bambang Setiaji, Rektor UMS yang telah memberi berbagai sarana dan fasilitas dalam menyelesaikan studi di UMS.
2. Prof. Dr. Kudzaifah Dimiyati, M. Hum, Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Muhamadiyah Surakarta yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi.
3. Prof. Dr. Utama, M.Pd, Ketua Program Administrasi Pendidikan sekaligus dosen pembimbing yang telah member ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
4. Dr. Sabar Narimo, M.M. M.Pd, Dosen pembimbing yang dengan penuh keramahan dan kesabaran membimbing penulis untuk menyelesaikan tugas.

5. Wibisono, S.Pd, Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Pulongrambe Kecamatan Tawangharjo Kabupaten Grobogan yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dan telah memberi kemudahan untuk mencari data dan informasi yang penulis perlukan.
6. Seluruh Dosen dan Staf akademika program Pascasarjana jurusan Magister Administrasi Pendidikan.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna, maka kritik dan saran penulis harapkan demi sempurnanya tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat dan memberikan masukan bagi pembaca, sekolah, dan bagi semua pihak yang membutuhkan.

Surakarta, 30 Juli 2016

Penulis

ABSTRAK

Eni Yuliyanti. Q100140049. Pengembangan Pengelolaan Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Injak Kartu Angka pada Kelas 1 SD Negeri 2 Pulongrambe Kecamatan Tawangharjo Kabupaten Grobogan. Tesis. Sekolah Pascasarjana. Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2016.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan: (1) Pengelolaan pembelajaran tematik yang dilakukan guru kelas 1 SDN 2 Pulongrambe; (2) Pengembangan pembelajaran tematik yang menggunakan permainan injak kartu angka pada siswa kelas 1 SDN 2 Pulongrambe; (3) Menguji efektivitas pengelolaan pembelajaran tematik dengan permainan injak kartu angka yang dikembangkan di SDN 2 Pulongrambe.

Penelitian ini termasuk dalam Penelitian dan Pengembangan. “Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.” Lebih lanjut penelitian dan pengembangan merupakan metode penghubung atau pemutus kesenjangan anatar penelitian dasar dengan penelitian terapan. Penelitian dan pengembangan akan menghasilkan produk yang memiliki karakteristik dari perpaduan sejumlah konsep, prinsip, asumsi, hipotesis, prosedur berkenaan dengan sesuatu hal yang telah ditemukan atau dihasilkan dari penelitian dasar.

Hasil penelitian adalah (1) Perencanaan diawali dengan penyusunan RPP, guru merencanakan materi, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar dan teknik penilaian yang digunakan. Dilengkapi kegiatan pembelajaran yang berisikan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup disertai alokasi waktu yang sesuai dengan kompetensi, tujuan pembelajaran dan alokasi waktu yang tersedia. (2) Pelaksanaan pembelajaran sudah bagus, meliputi kemampuan perencanaan membuka pelajaran, mampu menyajikan materi, mampu menggunakan metode/ media, mampu menggunakan alat peraga, mampu menggunakan bahasa yang komunikatif, mampu memotivasi siswa, mampu mengorganisasi kegiatan, mampu berinteraksi dengan siswa secara komunikatif, mampu menyimpulkan pembelajaran, mampu memberikan umpan balik, mampu memberikan penilaian, dan mampu menggunakan waktu. (3) Pelaksanaan evaluasi pembelajaran telah sesuai persiapan pembelajaran (silabus, RPP) dengan langkah-langkah evaluasi pembelajaran yaitu perencanaan evaluasi, pelaksanaan evaluasi, pengolahan data hasil evaluasi, dan pelaporan hasil evaluasi.

Kata kunci: *pengelolaan, pembelajaran tematik, Permainan*

ABSTRACT

Eni Yuliyanti. Q100140049. Based Learning Management Development Thematic Score Card Games Hit in Class 1 SD Negeri 2 Pulongrambe Tawangharjo Subdistrict Grobogan. Thesis. Graduate School. Muhammadiyah University of Surakarta.2016.

The purpose of this study is to describe: (1) Management of thematic learning the teacher in class 1 at SDN 2 Pulongrambe; (2) Development of thematic learning using games stomp scorecards in class 1 at SDN 2 Pulongrambe; (3) Test the effectiveness of the management of thematic learning with games stomp scorecards developed at SDN 2 Pulongrambe.

This research included in Research and Development. "Research and Development (Research and Development) is a process or steps to develop a new product or improve existing products, which can be accounted for." More research and development is a method of connecting or breaker gap anatar basic research with applied research , Research and development will result in a product that has the characteristics of a blend of a number of concepts, principles, assumptions, hypothesis, procedure with regard to something that has been discovered or generated from basic research.

The results of the study are (1) Planning begins with the preparation of lesson plans, teacher planning materials, teaching methods, instructional media, learning resources and assessment techniques used. Equipped learning activity that contains the introduction, core activities, and cover with the time allocation in accordance with the competencies, learning objectives and allocation of available time. (2) The implementation of learning is good, including the ability of planning open class, capable of presenting the material, capable of using methods / media, capable of using props, capable of using communicative language, able to motivate the students, is able to organize activities, able to interact with students in a communicative, able to infer learning, able to provide feedback, is able to give an assessment, and is able to use the time. (3) The evaluation of learning has been in accordance preparation of learning (syllabus, RPP) with steps evaluation of learning that evaluation planning, evaluation, evaluation data processing, and reporting the results of the evaluation.

Keywords: management, thematic learning, Games

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
NOTA PEMBIMBINGAN 1	iii
NOTA PEMBIMBING 2	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoritis	5
2. Manfaat Praktis	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7
1. Pengembangan Pembelajaran	7
2. Pengelolaan Pembelajaran	7
3. Pembelajaran Tematik.....	11
4. Permainan Injak Kartu	19
B. Penelitian Terdahulu.....	25
C. Spesifik Prodok yang Dikembangkan	36
D. Kerangka Berfikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Metode Penelitian	38
1. Jenis Penelitian.....	38
2. Tempat dan Waktu Penelitian	39
B. Prosedur Pengembangan	41
1. Pengembangan Prodok	41
a. Desain Pengembangan.....	41
b. Subjek Pengembangan.....	41
c. Data, Sumber Data dan Nara Sumber	43
d. Teknik Pengumpulan Data.....	44

e. Teknik Analisis Data	44
f. Keabsahan Data	45
2. Uji Coba Prodok	45
a. Desain uji Coba	45
b. Subjek Uji Coba	46
c. Jenis Data.....	47
d. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	47
e. Teknik Analisis Data	47
3. Penilaian Prodok	48
a. Desain Eksperimen	48
b. Subjek Eksperimen	48
c. Jenis Data	48
d. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	48
e. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Diskripsi Data	49
1. Pembelajaran Tematik yang Dilakukan Guru Kelas 1 SD Negeri 2 Pulongrambe	49
2. Pengembangan Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Injak Kartu Angka	53
a. Perencanaan Pembelajaran	55
b. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran	56
c. Aturan Permainan Injak Kartu	58
3. Efektivitas Pengelolaan Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Injak Kartu Angka yang Dikembangkan di SD Negeri 2 Pulongrambe	61
B. Hasil	63
1. Pembelajaran Tematik yang dilakukan guru Kelas 1 SD Negeri 2 Pulongrambe	63
a. Persiapan Mengajar	63
b. Kegiatan Dalam Menerima Pelajaran	66
c. Kegiatan Belajar Mengajar	67
d. Hasil Belajar	69
e. Refleksi	70
2. Pengembangan Pembelajaran Tematik yang Menggunakan Permainan Iinjak Kartu Angka pada Kelas 1 SD Negeri 2 Pulongrambe	71
a. Persiapan Mengajar	72
b. Kesiapan Dalam Menerima Pelajaran	74
c. Kegiatan Belajar Mengajar	75

d. Hasil Belajar	76
3. Efektivitas Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Injak Kartu Angka yang Dikembangkan di SD Negeri 2 Pulongrambe	76
C. Pembahasan.....	77
1. Pembelajaran Tematik yang dilakukan guru Kelas 1 SD Negeri 2 Pulongrambe	78
a. Persiapan Mengajar	78
b. Kesiapan Dalam Menerima Pelajaran	80
c. Kegiatan Belajar Mengajar	82
d. Hasil Belajar	83
2. Pengembangan Pembelajaran Tematik yang Menggunakan Permainan Injak Kartu Angka pada Kelas 1 SD Negeri 2 Pulongrambe	84
a. Persiapan Mengajar	84
b. Kesiapan Dalam Menerima Pelajaran	85
c. Kegiatan Belajar Mengajar	85
d. Hasil Belajar	86
3. Efektivitas Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Injak Kartu Angka yang Dikembangkan di SD Negeri 2 Pulongrambe	87
BAB V PENUTUP	89
A. Simpulan	89
B. Implikasi	91
C. Keterbatasan Peneliti	92
D. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN-LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	40
Tabel 3.2 Nama-nama siswa kelas 1 SDN 2 Pulongrambe.....	42
Tabel 4.1 Tabel Penilaian Kelompok	61
Tabel 4.2 Rata-rata Skor Hasil Belajar Siswa Kelas 1	69
Tabel 4.3 Rata-rata Hasil Skor Belajar Kelas 1	76
Tabel 4.4 Skor Hasil Belajar tematik Pada Kelas 1	83
Tabel 4.5 Skor Hasil Pembelajaran Tematik Dengan Permainan Injak Kartu	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar Prosedur Penelitiandan Pngembangan	41
Gambar Desain Uji Coba	46
Gambar Kartu Guru	59
Gambar Kartu Injak Siswa	60